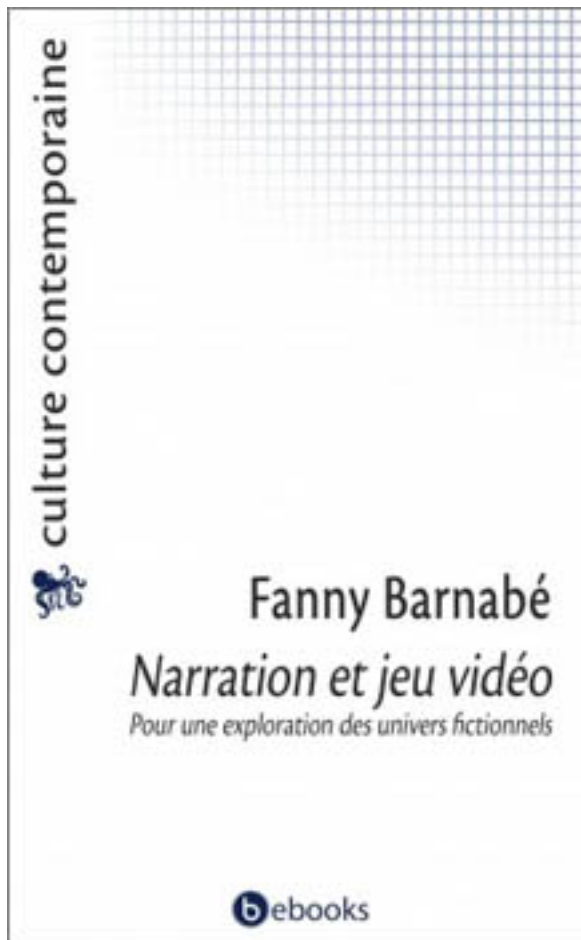


Que devient la narration lorsqu'elle prend place dans un jeu vidéo ?



Les jeux vidéo sont-ils capables de prendre en charge la narration d'une histoire, au même titre que la littérature ou le cinéma ? Le jeu est-il fondamentalement narratif, ou le récit n'y joue-t-il qu'un rôle d'arrière-plan, de décoration ? Cette question constitue, dans le milieu de la recherche, une clef d'entrée privilégiée pour interroger les œuvres vidéoludiques en tant que produits culturels. Elle est également au centre de l'ouvrage Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels, qui vient de paraître aux éditions Bebooks.

Si l'intérêt pour le jeu vidéo en tant qu'objet de recherche prend sa source dans les années 1980 (on y voit apparaître les premiers ouvrages s'émancipant de l'attitude de méfiance et de dénonciation qui caractérisaient jusqu'alors les discours tenus sur ce médium¹), c'est à partir des années 2000 qu'il prend toute son ampleur. Depuis cette date, les revues, les thèses, les colloques, conférences et séminaires dédiés à l'étude du jeu vidéo n'ont cessé de se multiplier et ont peu à peu fait entrer le médium dans le quotidien des universitaires. Psychologues, économistes, sociologues, littéraires ou encore théoriciens du cinéma se sont essayés à analyser les jeux sur base des théories dont ils disposaient. Cette diversité d'approches - qui apporte au domaine une richesse certaine - pose toutefois la question de la perspective à adopter pour aborder le médium vidéoludique. Qu'est vraiment un jeu vidéo : un film interactif ? un texte amélioré ? Comment révéler ce qui fait sa spécificité ?

À ces questions, certains ont rapidement proposé une réponse : les jeux vidéo ne sont autres que des nouvelles formes de récit. Ils ont pour vocation première de raconter une histoire et peuvent être vus, à ce titre, comme les descendants des autres arts narratifs (le cinéma et la littérature, principalement). Ces premiers chercheurs² ont donc tâché d'adapter les théories littéraires et cinématographiques pour qu'elles puissent s'appliquer au récit vidéoludique. Ils ont été appelés, par la suite, les « narratologues ».

Loin de faire l'unanimité, leur conception du jeu vidéo a suscité de vives réactions chez ceux qui se sont eux-mêmes appelés, par opposition, les « ludologues³ ». Ces derniers ont reproché à leurs prédécesseurs d'exagérer la présence du récit au sein des jeux dans le but - notamment - de les valoriser (ce trait les rapprochant de médias plus légitimes tels que la littérature et le cinéma). Selon eux, le jeu vidéo ne se définit pas par son caractère narratif (puisque tous les jeux ne racontent pas une histoire : pensons au célèbre *Tetris*), mais par son interactivité. Comme l'a ironiquement résumé Eskelinen, dans une phrase souvent citée : « if I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories⁴ ». Plus encore : narration et interactivité en sont venues à être posées comme incompatibles. Selon les ludologues, les choix que le jeu propose au joueur empêcheraient l'élaboration d'un véritable récit puisque celui-ci est censé être linéaire, comporter un début et une fin.



*Ci-contre : Le célèbre Tetris,
parangon des jeux non narratifs*

En d'autres termes, dans les jeux, les joueurs vivent et construisent leur propre histoire au lieu de se la faire raconter. Comme preuve de l'incapacité du jeu vidéo à narrer de lui-même un récit, les ludologues ont mis en avant le fait que ce médium est obligé de recourir à des mécanismes littéraires ou cinématographiques (à savoir les textes et les cinématiques) lorsqu'il tente de raconter une histoire. En effet, il n'est pas rare de voir un jeu interrompre le cours de la partie pour livrer au joueur un dialogue entre deux personnages ou une brève vidéo montrant l'évolution du scénario. Toutefois, lors de ces scènes pré-écrites, le joueur perd la possibilité d'agir et redevient un simple lecteur ou spectateur : l'interactivité laisse temporairement place à la narration.



À gauche : Combat du jeu de rôle Final Fantasy VIII dans lequel le joueur est actif - À droite : Cinématique de Final Fantasy VIII où le joueur assiste, passif, à un combat dans lequel son avatar est entraîné.

Pour ces raisons, les ludologues ont argué qu'il n'était pas pertinent d'aborder le jeu vidéo sous l'angle du récit. Il conviendrait plutôt, selon eux, d'élaborer une nouvelle discipline qui mettrait au jour les particularités des jeux sans se calquer sur les études littéraires ou cinématographiques : la ludologie.

¹ On peut citer, entre autres, l'ouvrage de Chris Crawford *The art of computer game design : reflections of a master game designer* (1984) ou, un peu plus tard, celui d'Alain et Frédéric Le Diberder *Qui a peur des jeux vidéo ?* (1993).

² Brenda Laurel, Janet Murray, Marie-Laure Ryan, etc.

³ Gonzalo Frasca, Jesper Juul, Markku Eskelinen,... qui ont tous emprunté cette voie à la fin des années 1990. Le terme de « ludologie » a été introduit par Gonzalo Frasca en 1999 dans son article « Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative », dans *Parnasso*, n°3, 1999, pp. 365-371 [en ligne]. URL : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (consulté le 21/10/2014).

⁴ Eskelinen (Markku), « The gaming situation », dans *Game Studies*, vol. I, n°1, juillet 2001 [en ligne]. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (consulté le 21/10/2014).

Les dénonciations des ludologues ont eu l'important mérite de remettre l'interactivité au centre de l'attention et d'enrayer la tendance qui consistait à considérer le jeu vidéo comme une forme dérivée de film ou de livre. Cependant, l'inscription de leurs discours - tout comme de ceux des narratologues - dans un débat a teinté l'ensemble des propos d'une certaine radicalité. Il est vrai que qualifier de narratif un jeu de puzzle tel que *Tetris* reviendrait à diluer la notion de récit jusqu'à la rendre inopérante (si tout est un récit, alors plus rien ne l'est). Toutefois, il est également excessif de refuser à l'ensemble du jeu vidéo la moindre portée narrative : certains genres vidéoludiques comme le jeu de rôle (la série des *Final Fantasy*, celle des *The Elder Scrolls*...), le jeu d'aventure (*Myst*, *Alone in the Dark*,...) ou le *point-and-click*⁵ (les jeux *Maniac Mansion*, la série *Les Chevaliers de Baphomet*...) font d'ailleurs de l'avancée du scénario un des enjeux centraux du *gameplay*. En outre, les textes et les cinématiques ne sont pas les seuls éléments des jeux capables de véhiculer une histoire : les passages interactifs contribuent, eux aussi, à construire la narration. Ainsi, le fait de vaincre un « boss », dans n'importe quelle œuvre, est une action qui appartient au jeu mais qui comporte tout de même de véritables implications narratives. L'ensemble des paramètres d'une œuvre vidéoludique (les graphismes des personnages, la musique associée à certaines actions, les règles du jeu, ...) participent donc, à leur manière, à transmettre une part de l'histoire.



À gauche : Dans le jeu de rôle *The Elder Scrolls V : Skyrim*, le joueur peut évoluer dans un univers riche et détaillé, d'inspiration médiévale-fantastique - À droite : *Les*

Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl est un point-and-click qui propose au joueur une histoire complexe dans laquelle il doit progresser en résolvant des énigmes

L'opposition entre narratologues et ludologues a rapidement laissé place à plus de nuance : nier ou valoriser radicalement le récit vidéoludique n'apparaissent plus, aujourd'hui, comme des options satisfaisantes. Néanmoins, si les polémiques à son sujet se sont quelque peu apaisées, la question de la narration n'en reste pas moins problématique. Cette complexité tient notamment au fait que l'histoire, dans le jeu vidéo, est portée par des éléments très hétérogènes. Ceux-ci peuvent être internes au jeu (l'interface, le *gameplay*, la position de la caméra,...) ou lui être externes (les livrets qui accompagnaient les anciens jeux, par exemple, contribuaient très largement à faire connaître au joueur l'univers dans lequel il allait s'immerger). De plus, ces éléments disparates ne peuvent contribuer à l'histoire qu'à condition d'être activés et reconnus par le joueur : celui-ci peut, bien souvent, choisir de passer tel dialogue, d'éviter tel affrontement,... ou il peut rencontrer ces éléments sans pourtant saisir leur impact narratif.



Le jeu de course *Star Wars*

Épisode I : Racer, par exemple, n'est narratif qu'en ce qu'il renvoie au film dont il est adapté à travers quelques-unes de ses composantes (« la forme du tracé des courses, les obstacles proposés, les interventions ponctuelles de concurrents à certains passages du niveau⁶ »). Dans ce cas, la présence d'un récit dans le jeu dépend donc de la capacité du joueur à reconnaître une histoire qui n'est présente que de manière latente.

*Le jeu de course Star Wars Épisode I : Racer
ne construit pas de récit à proprement parler
mais comporte toutefois des éléments ponctuels
qui sont porteurs d'informations narratives*

Cette dispersion de la narration vidéoludique, ajoutée à son caractère virtuel (l'histoire n'existe que si le joueur la fait exister), fait apparaître la notion traditionnelle de récit comme relativement réductrice. Le jeu vidéo ne se contente pas de représenter une histoire sous la forme d'une suite linéaire d'événements : il insère la narration dans une série d'éléments, dispersés à plusieurs niveaux de l'œuvre, qui peuvent être ou non activés par le joueur.

Pour ne pas occulter la pluridimensionnalité des histoires dans le jeu vidéo, nous proposons la solution suivante : délaisser la notion de *récit* pour lui préférer celle d'*univers fictionnel*. Celle-ci a non seulement l'avantage d'englober tous les éléments qui nourrissent la narration en dehors des seuls textes et cinématiques, mais aussi celui d'être ouverte aux développements narratifs externes au jeu, réalisés sur d'autres médias. Une telle ouverture encourage, par exemple, à ne pas limiter l'histoire d'un jeu comme *Resident Evil*⁷ à ce qui en est livré dans un seul opus, mais à envisager le rôle joué par les adaptations ou prolongements de l'œuvre dans la construction de son univers.

C'est donc sur la base de ce cadrage théorique, et à travers la nouvelle perspective offerte par le concept d'« univers », que l'ouvrage *Narration et jeu vidéo* se propose d'« explorer » diverses fictions vidéoludiques et de mettre au jour les différents éléments qui y jouent un rôle narratif. Comment les objets, les décors, les sons, l'interface ou encore le gameplay participent-ils à construire un univers ? Que devient la narration lorsqu'elle est portée par de tels composants ? C'est notamment à ces questions que l'ouvrage tente de répondre.

Fanny Barnabé
Novembre 2014



Fanny Barnabé est chercheuse au service de sociologie de la littérature. Ses recherches doctorales portent sur la narrativité des univers fictionnels et la réappropriation des univers fictionnels par le lecteur.

Voir aussi [Quand la recherche scientifique s'intéresse à la culture populaire](#)
et le [DOSSIER/Les jeux vidéo](#)

Ce texte reprend en bonne partie l'article « Les jeux vidéo nous racontent-ils des histoires ? », qui paraîtra en décembre 2014 dans un recueil publié par le Centre d'Action Laïque de Charleroi à l'occasion de la Quinzaine des médias de 2013 : « Les jeux vidéo, entre culture et divertissement ».

⁵ *Sous-genre du jeu d'aventure où toute l'interaction repose sur l'utilisation de la souris (déplacer l'avatar ou utiliser les objets se fait en cliquant sur ces éléments).*

⁸ *Voir, à ce sujet, l'analyse de Genvo (Sébastien), « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », dans Compar(a)ison, n°2, 2002, pp. 103-112 [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html (consulté le 21/10/2014).*

⁹ *Il s'agit d'une série de jeux appartenant au genre du survival horror : ces œuvres prennent place dans un monde hostile et angoissant et mettent en scène un avatar qui dispose de moyens de défense extrêmement réduits.*